Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 8019-8034
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-Kanak Melati

Sri Ermiwati[1], Farida Mayar[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

Abstrak
Penanaman karakter sejak dini sangat menentukan pembentukan kepribadian anak. Pengenalan Budaya Melayu Riau sebagai jati diri dan karakter anak budaya melayu riau sangat penting bagi anak dalam mewarisi budaya yang ada di lingkungan masyarakatnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-Kanak Melati. Produk ini dikembangkan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dengan tema dan sub tema serta indikator yang dilaksanakan menurut kurikulum 2013 PAUD. Penelitian ini menggunakan Metode *research and development* dari ADDIE dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-Kanak Melati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Video Animasi Putri Tujuh dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-Kanak Melati.
Kata Kunci: *video animasi putri tujuh; penanaman nilai karakter; anak usia dini*

Abstract
Cultivating character from an early age really determines the formation of a child's personality. Introducing Riau Malay culture as the identity and character of Riau Malay cultural children is very important for children in inheriting the culture that exists in their community environment. The aim of this research is to develop an animated video development product for Putri Tujuh for instilling character values in Melati Kindergarten. This product was developed in accordance with the stages of child development with themes and sub-themes as well as indicators implemented according to the 2013 PAUD curriculum. This research uses the research and development method from ADDIE with data collection techniques using questionnaires. The trial was carried out to determine the validity, practicality and effectiveness of the Putri Tujuh Animation Video Development product for instilling character values in Melati Kindergarten. The results of research show that the Putri Tujuh Animation Video is declared valid, practical and effective for instilling character values in Melati Kindergarten.
Keywords: *princess seven animation video; instilling character values; early childhood*

Copyright (c) 2023 Sri Ermiwati & Farida Mayar

✉ Corresponding author : Sri Ermiwati
Email Address : sriermiwati@gmail.com (Padang, Indonesia)
Received 30 August 2023, Accepted 31 December 2023, Published 31 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

Pendahuluan

Menurut (Nurwahidah et al., 2021) media video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Video merupakan sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita yang bergerak disertai dengan adanya suara. Hal tersebut sangat menerik bagi anak. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran sesuai dengan kondisi anak yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi yang berkembang sangat pesat. Oleh karena itu penggunaan media video dalam pembelajaran suatu hal yang menarik bagi anak.

Salah satu jenis media video pembelajaran berupa video animasi. Animasi sering dikaitkan dengan media audio visual yang bergerak. Menurut (Maharani et al., 2021)Video animasi merupakan alat yang dapat menyampaiakan informasi berupa gambar bergerak dari berbagai objek yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat berjalan sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan. Video animasi biasanya digunakan untuk mengilustrasikan kejadian yang tidak bisa dilihat secara langsung. Oleh karena itu cerita/dongeng sangat cocok dijadikan sebagai media animasi.

Video Animasi Cerita Putri Tujuh dalam upaya penanaman karakter melalui Budaya Melayu Riau pada Anak Usia Dini merupakan video animasi yang menceritakan sebuah cerita rakyat tentang asal usul Kota Dumai. Setiap Alur Cerita akan dipaparkan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak. Pengembangannya didasarkan pada tingkat pemahaman anak sehingga anak memahami pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Video Animasi Putri Tujuh ini bisa dijalankan pada aplikasi *android, notebook dan PC.* Penanaman karakter melalui Budaya Melayu Riau pada anak dapat meningkat ketika anak memahami setiap alur cerita, menceritakan kembali dan menemukan nilai moral yang terkandung di dalam cerita sehingga menjadi insan berbudaya di dalam masyarakat dan menjadi tauladan bagi generasi penerusnya.

Salah satu cerita rakyat Budaya Melayu Riau adalah Cerita Putri Tujuh. Legenda Putri Tujuh tersebut, terus berkembang menjadi cerita rakyat yang secara turun-temurun disampaikan melalui cerita lisan maupun tulisan. Kisah Putri Tujuh yang berakhir tragis ini, diyakini sebagai asal mula nama Kota Dumai. Putri tujuh merupakan salah satu cerita rakyat yang menjadi aset provinsi Riau karena memiliki nilai-nilai tradisional dan berperan banyak terhadap perkembangan kebudayaan. Menurut (Finoza & Erlinda, 2017) legenda Putri Tujuh pada dasarnya merupakan dongeng atau cerita rakyat mengenai asal mula Kota Dumai. Cerita tersebut mengisahkan tentang seorang pangeran yang pinangannya ditolak oleh kerajaan Sri Bunga Tanjung. Oleh karena malu dan tidak diterima lamaran maka pangeran tersebut memaklumatkan perang. Sewaktu musuh datang menyerang, ibunda Putri yang bertindak sebagai ratu pada saat itu menyembunyikan ke tujuh orang putrinya ke dalam lubang yang beratapkan tanah. Namun malangnya, tanpa disadari oleh sang Ibunda rupanya ketujuh putrinya tewas tertimbun oleh tanah sehingga dimakamkan secara bersama-sama.

Budaya adalah sebuah gagasan, rasa, tindakan serta karya dari manusia selama hidupnya. Semua gagasan, rasa, tindakan serta karya tersebut dihasilkan dari usaha manusia dalam berinteraksi di lingkungan bermasyarakat. Budaya Melayu Riau (BMR) merupakan budaya masyarakat Riau yang menjadi salah satu bagian dari Budaya Melayu masyarakat Riau. Kuatnya tradisi ini, menjadikan Budaya Melayu sebagai salah satu visi dan misi pemerintah Provinsi Riau dalam membangun wilayahnya, yaitu "Terwujudnya Provinsi Riau sebagai pusat perekonomian dan kebudayaan Melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan batin di Asia Tenggara tahun 2020"(Majid & Ramadan, 2021). Tujuannya yaitu agar warisan budaya tak benda ini dikhawatirkan juga terancam punah jika tidak dilestarikan keberadaannya dengan baik. budaya tersebut bisa berupa pakaian adat, rumah adat, lagu adat, tari adat, cerita rakyat dan lain-lain

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

Setiap unsur-unsur budaya memiliki kandungan atau pesan-pesan moral yang ditujukan kepada generasi berikutnya. Beberapa kandungan yang tersirat bisa berupa nasehat, penanaman nilai moral dan karakter. Karakter merupakan suatu hal yang penting dalam membentuk kepribadian anak. Karakter merupakan suatu cara untuk berpikir dan bertindak untuk interaksi sosial di dalam lingkup kehidupan bermasyarakat, berbangga dan bernegara serta mampu mempertanggungjawabkan, setiap apa yang dilakukannya (Rahnang dkk, 2022). Pembentukan karakter harus ditanamkan sejak usia dini karena karakter akan mempengaruhi cara anak dalam memandang diri dan lingkungannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti di TK Melati Simpang Rokan Hulu Riau ditemukan bahwa penanaman karakter melalui Cerita Rakyat Budaya Melayu Riau tidak diperhatikan karena dianggap akan diketahui sendirinya di lingkungan anak. Padahal penanaman karakter sejak dini sangat menentukan pembentukan kepribadian anak. selain itu pengenalan Budaya Melayu Riau sebagai jati diri dan karakter anak budaya melayu riau sangat penting bagi anak dalam mewarisi budaya yang ada di lingkungan masyarakatnya. Hal tersebut terlihat dari belum adanya dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Arkas & Suryana, 2022) yang menemukan bahwa pengenalan Budaya Melayu Riau belum terlaksana secara baik/optimal pada jenjang PAUD karena belum terintegrasi dalam kurikulum. Penggunaan media teknologi pada pembelajaran ini karena dianggap menarik. Diharapkan penggunaan media teknologi mampu menciptakan nuansa modern dalam penyebaran atau pengenalan unsur kebudayan Melayu Riau sejak usia dini.

Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Karakter berdasarkan penelitian sebelumnya hanya berupa studi literatur Pengenalan Literasi Budaya Melayu Riau Untuk Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa belum adanya dasar/aturan untuk pengintegrasian Budaya Melayu Riau dalam pembelajaran di PAUD (Arkas & Suryana, 2022). Video Animasi Putri Tujuh diharapkan dapat menanamkan karakter anak yang sesuai dengan lingkungan budaya setempat karena sesuai dengan konsep pembelajaran anak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Penggunaan Video Animasi Putri Tujuh untuk mengenalkan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Karakter tentu akan memberikan kesenangan saat menonton bagi anak. Selain itu penanaman karakter menjadikan anak pribadi yang menjunjung tinggi budaya sebagai jati dirinya. Hal tersebut menjadikan anak pribadi yang bisa menyesuaikan diri dan melestarikan budaya di lingkungan masyarakat. Setiap alur Cerita Putri Tujuh akan dimodifikasi dengan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami anak sehingga anak mampu menemukan pesan moral yang terkadung dalam cerita tersebut.

Video Animasi ini didesain dengan gambar bergerak yang menarik dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami sehingga anak tertarik saat menontonnya. Video Animasi juga mengandung pesan moral yang mengajarkan anak beberapa hal dalam menjalani kehidupan sehari-hari seperti cara mengambil keputusan, permusuhan akan menimbulkan kerugian dan jadilah pribadi yang kuat dan mandiri. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengembangkan Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter melalui Budaya Melayu Riau anak yang diberi judul "Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-kanak Melati Durian Sebatang Rokan Hulu Riau". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-kanak Melati Durian Sebatang Rokan Hulu Riau

Metodologi

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan media pembelajaran atau *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan untuk memperbaiki pelaksanan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti buku, mesin, modul, alat peraga dan lain-lain

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

namun bisa juga berupa perangkat lunak *(software),* seperti model pembelajaran, program aplikasi dan lain-lain. Pengembangan dalam penelitian ini adalah perangkat lunak (*software*) berupa program aplikasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash* yang bisa dijalankan pada aplikasi *android, notebook dan PC*. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti urutan kegiatan pada model *Analisis, Desain, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (ADDIE) yang dikemukakan oleh (Branch, 2009).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen dalam penelitian pengembangan. Instrumen mmerupakan salah satu alat untuk pengumpulan data. Data pada penelitian pengembangan ini adalah angket kuisioner. Angket kuisioner digunakan untuk memperoleh data validitas, efektifitas,dan praktikalitas dari Video Animasi Putri Tujuh (Sugiyono, 2015)

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis pentingnya pengembangan produk. Analisis meliputi analisis kebutuhan dalam Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter di Taman Kanak-kanak Melati. Analisis kebutuhan mempunyai beberapa tahap yang dilakukan yaitu:

Analysis (analisis)

Analisis Kurikulum dan analisis kebutuhan anak usia dini dan pendidik

Analisis kurikulum ini mengacu pada Praturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini. Analisis ini dilakukan dengan pengumpulan informasi dan identifikasi untuk membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ditinjau dari hasil observasi dan wawancara meliputi analisis kurikulum yang digunakan, kondisi kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran sehingga memperoleh gambaran pengembangan produk yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Tema yang digunakan kebudayaanku dan sub tema Budaya Melayu Riau. Analisis anak meliputi usia dini 5-6 tahun di Taman kanak-kanak. Hasil dari analisis ini dapat dijadikan sebagai gambaran untuk menyiapkan aspek-aspek untuk mengembangkan pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk untuk penanaman nilai karakter yang akan dibuat, sehingga dapat dihasilkan Video Animasi Putri Tujuh yang cocok untuk anak. Disamping itu, perlu juga analisis pendidik. Analisis pendidik juga terkait dengan kompetensi pedagogik dalam menggunakan Video Animasi Putri Tujuh dalam pembelajaran di Taman Kanak- kanak.

Design (Desain)

Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan Promes, RPPM dan RPPH. Pada tahap ini merupakan proses yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran dan merancang alat evaluasi hasil belajar. Tahap ini merupakan rancangan bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan selanjutnya. Prisip penyusunaan perecanaan pembelajaran memperhatikan dan melestarikan karakteristik sosial budaya Minangkabau. Desain produk dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuan pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau anak usia dini 5-6 tahun. Selain itu, perancangan instrumen juga dilakukan pada tahap ini, diantaranya instrumen validasi produk, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektifitas.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini mulai merealisasikan rancangan Video Animasi Putri Tujuh untuk untuk penanaman nilai karakter anak usia dini 5-6 tahun sesuai analisis yang dibutuhkan, menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk yang ingin dikembangkan akan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

diperiksa oleh pengembang untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan seluruh komponen dapat berjalan dengan tepat sesuai yang diharapkan. Selain itu perancangan instrument juga dilakukan pada tahap ini, diantaranya instrument validitas produk, instrument praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Validasi Video Animasi Putri Tujuh untuk untuk penanaman nilai karakter anak usia dini 5-6 tahun oleh para ahli atau pakar yang bertujuan mendapatkan masukan terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat pada rancangan yang dikembangkan dengan mengambil tema Lingkunganku, sub tema Budaya Melayu Riau dan sub-sub Tema Cerita Putri Tujuh sebelum diuji cobakan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan yang diperoleh terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat di produk yang dikembangkan. Apabila produk yang dikembangkan belum valid maka direvisi atau diperbaiki, jika sudah valid akan dilakukan uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter dengan tema Lingkunganku, sub tema Budaya Melayu Riau dan sub-sub Tema Cerita Putri Tujuh. Hasil dari tahap pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter anak usia dini di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

Pengembangan

Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter dikembangkan menggunakan dengan aplikasi *flash* yang dapat *running* di Sistem Operasi android, Window (XP, Vista, 7, 8) dan PC atau laptop untuk memasukkan materi dan video yang sudah disiapkan.

Hasil Validasi Oleh Ahli

Pada validasi materi, berdasarkan angket yang diberikan, validator menyarankan perbaikan pada beberapa narasi. Sedangkan pada tahap Validasi Media, validator menyarankan perbaikan pada desain animasi. Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter telah divalidasi dan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata Aiken's V skor ahli materi sebesar 0,97 dan skor validasi ahli media sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Tabel 1 validasi media:

Tabel 1. Validasi Media

Sebelum Revisi	**Setelah Revisi**
Tampilan Gambar istana Seri Bunga Tanjung sebelum revisi	**Tampilan gambar istana Seri Bunga Tanjung setelah di revisi**

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

 Tampilan gambar Putri Tujuh Cek Sima sebelum revisi	 **Tampilan gambar Putri Tujuh Cek Sima setelah di revisi**
 Tampilan gambar putri tujuh dibawah tanah sebelum reivisi	 **Tampilan gambar Putri Tujuh di bawah tanah setelah di revisi**

***Implementation* (Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan produk Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau anak usia dini 5-6 dengan tema Lingkunganku, sub tema Budaya Melayu Riau dan sub-sub Tema Cerita Putri Tujuh setelah direvisi sesuai arahan para pakar atau ahli dan sudah dinyatakan layak oleh pakar atau ahli dan diuji coba kepada pendidik dan anak dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya pendidik menilai Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau anak usia dini 5-6 dengan tema Lingkunganku, sub tema Budaya Melayu Riau dan sub-sub Tema Cerita Putri Tujuh oleh pengguna dan respon pengguna setelah menggunakan Video Animasi Putri Tujuh tersebut. Hasil penilaian dan respon guru di tindak lanjuti pada tahap evaluasi.

Pada tahap ini diimplementasikan dengan mempersiapkan produk Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter anak usia dini di TK yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dan diuji coba kepada anak, selanjutnya pendidik menilai Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter anak usia dini di Taman Kanak-kanak untuk mengetahui kelayakannya ketika digunakan. Implementasi Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter anak usia dini di TK Melati kelompok B1 tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah anak 15 anak. Kemudian penilaian Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter juga dinilai oleh guru-guru TK dengan kegiatan FGD *(Focus Group Discussion)*.

Uji Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan media yang digunakan guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan penggunaan oleh guru. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan memberikan angket praktikalitas Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter. Berdasarkan 10 aspek penilaian di dalam uji praktikalitas Video Animasi Putri Tujuh oleh 2 orang guru. Hasil rata-rata persentase praktikalitas setiap aspek penilaian oleh G1 adalah 90% dan rata-rata persentase praktikalitas setiap aspek penilaian oleh G2 adalah 90%. Sehingga hasil rata-rata persentase

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

praktikalitas yaitu 90%. Hasil uji praktikalitas menyatakan bahwa Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter di TK yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis. Data analisis diperoleh dengan cara menghitung hasil penilaian penggunaan Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter anak pada uji kelompok besar di kelas B1 sebanyak 15 orang anak, penilaian oleh guru kelas yang terdapat dalam lembar observasi. Data hasil penilaian efektivitas yaitu 89% dapat dinyatakan efektif sebagai Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk penanaman nilai karakter.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap ini melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna atau anak. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan lembar penilaian dari dosen ahli dan angket respon guru kelas terhadap Video Animasi Putri Tujuh untuk Literasi Budaya Melayu Riau dengan tema Lingkunganku, sub tema Budaya Melayu Riau dan sub-sub Tema Cerita Putri Tujuh.

Konsep Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sosok unik yang membutuhkan orang lain dalam proses tumbuh kembangnya. Sejalan dengan pendapat (Roza et al., 2020) Anak usia dini sosok yang sangat membutuhkan stimulasi secara maksimal dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa yang sangat penting dalam perjalanan sepanjang hidup manusia, karena pada masa ini merupakan masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya (Putri & Eliza, 2019). Menurut (Ariyanti, 2016) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut (Sujiono, 2011) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut (Suryana, 2013) anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundemental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Oleh karena itu masa usia dini menjadi penentu kehidupan anak berikutnya. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berada pada perkembangan fundamental sehingga membutuhkan stimulasi yang optimal selama proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

PAUD merupakan sarana yang memfasilitasi tumbuh kembang anak usia dini. Menurut (Yaswinda et al., 2019) PAUD adalah layanan dalam bentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), dan lain-lain. Menurut (Waspodo, 2012) Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang kaya dan bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma,dan harapan masyarakat.

Menurut (Sapriani, 2019) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan satuan pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya sikap, dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan. PAUD merupakan satuan lembaga pendidikan yang menitik beratkan kepada tumbuh kembang anak. Jadi PAUD

merupakan usaha atau upaya dalam mengoptimalkan tumbuhkembang anak sehingga mampu beradaptasi atau menyesuaikan diri dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal (Watini, 2019). Menurut (Apriyansyah, 2018) pendidikan anak usia dini merupakan seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana lingkungan dimana anak dapat dengan bebas mengeksplorasikan pengalaman yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengetahui dan memahami pengelaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatakan potensi dan kecerdasan anak. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha dalam menanamkan pondasi dasar dan landasan pengetahuan bagi anak secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan dan karakteristik anak.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memberikan anak pembelajaran yang menjadikannya mampu menyesuaikan diri di lingkungan masyarakat. Menurut (Marliza & Eliza, 2019) pendidikan anak usia dini perlu mendapatkan perhatian yang sesungguhnya dari orang tua dan guru untuk menuju pendidikan lebih lanjut. Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Menurut (Trianto, 2011) PAUD bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya. Oleh karena itu pembimbingan dan pengembangan potensi dilakukan secara optimal dalam pembelajaran sebagai tujuan dalam penyelenggaraan PAUD.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Ariyanti, 2016). Menurut (Nurhafizah, 2017) Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu: Tujuan utama, untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa sedangkan tujuan penyerta, untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu untuk menstimulasi anak yang berkualitas, meningkatkan seluruh potensi anak dan menjadikan anak sosok yang siapan menghadapi tahapan pendidikan selanjutnya di masa depan.

Konsep Penanaman Nilai Karakter

Karakter merupakan suatu hal yang penting dalam membentuk kepribadian anak. Karakter merupakan suatu cara untuk berpikir dan bertindak untuk interaksi sosial di dalam lingkup kehidupan bermasyarakat, berbangga dan bernegara serta mampu mempertanggungjawabkan, setiap apa yang dilakukannya (Rahnang dkk, 2022). Pembentukan karakter harus ditanamkan sejak usia dini karena karakter akan mempengaruhi cara anak dalam memandang diri dan lingkungannya.

Budaya Melayu Riau

Kata Budaya berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk plural dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal- hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa inggris kebudayaan disebut *culture* kata *culture* juga kadang sering diterjemahkan sebagai kultur dalam bahasa Indonesia. Budaya sudah ada selama ribuan tahun sebagai identitas bahkan akan tetap dipertahankan walaupun berpindah tempat tinggal (Reinhardt, M. J.; Moses, T.; Arkansas, K.; Ormson, B.; Ward, 2020). Budaya

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308
mengacu pada nilai-nilai bersama, asumsi,kepercayaan, ritual, dan bentuk perilaku suatu kelompok masyarakat (Olvido, 2021). (Koentjaraningrat, 2020) menungkapkan budaya adalah sebuah gagasan, rasa, tindakan serta karya dari manusia selama hidupnya. Semua gagasan, rasa, tindakan serta karya tersebut dihasilkan dari usaha manusia dalam berinteraksi di lingkungan bermasyarakat. Menurut (Elmayanti & Ferawati, 2021) budaya adalah Sesuatu yang sangat penting dalam masyarakat, karena budaya adalah identitas. Budaya membuat suatu masyarakat berbeda dengan masyarakat lainnya. Dalam masyarakat, budaya memiliki nilai, tapi itu berbeda disetiap masyarakat.

Menurut (Arkas & Suryana, 2022) pembelajaran Budaya Melayu Riau biasanya sering disingkat dengan BMR atau Budaya Melayu Riau. Istilah ini tidak asing bagi peserta didik setempat karena dijadikan pembelajaran muatan lokal (Asril, 2022). Budaya Melayu Riau merupakan budaya masyarakat Riau yang menjadi salah satu bagian dari Budaya Melayu masyarakat Riau (Ramadhani et al., 2021). Budaya Melayu Riau (BMR) masuk kedalam pembelajaran disebabkan Budaya Melayu menjadi identitas kuat dalam tradisi masayarakat di Provinsi Riau. Kuatnya tradisi ini, menjadikan Budaya Melayu sebagai salah satu visi dan misi pemerintah Provinsi Riau dalam membangun wilayahnya, yaitu "Terwujudnya Provinsi Riau sebagai pusat perekonomian dan kebudayaan Melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan batin di Asia Tenggara tahun 2020"(Majid & Ramadan, 2021).

Budaya Melayu Riau sudah selayaknya dilestarikan, salah satu caranya dapat dilakukan dalam proses pembelajaran terkhusus warisan budaya tak benda ini dikhawatirkan juga terancam punah jika tidak dilestarikan keberadaannya dengan baik (Ramdhani & Ahmal, 2021). Budaya tersebut bisa berupa pakaian adat, rumah adat, bahasa, makanan tradisional, dan lain-lain. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan Budaya Melayu Riau adalah sebuah gagasan, rasa, tindakan serta karya dari suatu masyarakat yang dianggap sangat penting dalam masyarakat Riau, karena budaya adalah identitasnya berupa Budaya Melayu Riau yang membedakannya dengan masyarakat lainnya.

Budaya bermanfaat bagi masyarakat suatu tempat sebagai ciri khas atau identitasnya. Menurut(Suyadi & Selvi, 2019)bahwa budaya bermanfaat sebagai kecerdasan yang dihasilkan masyarakat kebudayaan tertentu berdasarkan pengalaman yang ditemukan dan dijalani sendiri sehingga menjadi milik bersama oleh kelompok masyarakat tersebut. Budaya masing-masing masyarakat berbeda sehingga hal tersebut menjadi pembeda masing-masing masyarakat suatu tempat. Menurut (Sulianti et al., 2019) Budaya bermanfaat sebagai wujud pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat. Hal tersebut membentuk kebiasaan atau tradisi atau sikap yang dianggap sebagai ciri khas dari masyarakat tersebut.

Beberapa Budaya Melayu Riau diantaranya 1) Rumah Adat khas Budaya Riau, Rumah adat daerah ini dinamakan Selaso Jatuh Kembar., 2) Pakaian Adat Menjadi Bukti Budaya Riau, untuk pria menggunakan pakaian adat berupa baju Kurung Cekak Musang atau biasa disebut dengan baju Kurung Belanga. Sedangkan untuk wanita menggunakan gaun berupa baju Kurung Kebaya Laboh, 3) Senjata Tradisional Riau, Senjata tradisional yang terkenal di provinsi ini dinamakan pedang jenawi. Pedang ini biasanya digunakan oleh panglima perang. Sedangkan para prajuritnya menggunakan klewang sebagai senjatanya, 4) Tari Tandak Sebagai Tari Tradisional, Salah satu ciri khas kebudayaan Riau yaitu pada tarian dinamakan tari Tandak. Tarian ini biasa ditampilkan oleh seorang laki-laki dan beberapa perempuan. Selain itu, tarian ini ditampilkan dengan beberapa musik dan alunan lagu, 5) Alat musik Gambus, Salah satu warisan seni budaya khas Riau tersebut yaitu alat musik gambus. Gambus merupakan alat musik dengan menggunakan senar yang memiliki bentuk mirip seperti gitar. Bedanya, lubang pada alat musik gambus ditutupi menggunakan kulit kambing atau kulit ikan pari, 6) Bahasa Utama Daerah Riau, Bahasa daerah yang digunakan dalam keseharian yaitu menggunakan Bahasa Melayu Riau. Bahasa ini mirip dengan Bahasa

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

Indonesia. Pemilihan Bahasa ini sebagai akar Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebijakan pemerintah Hindia-Belanda. Salah satunya contoh Budaya Melayu Riau berupa Cerita Rakyat lsseperti Cerita Putri Tujuh sebagai Warisan Budaya Melayu Riau berupa cerita rakyat yang menjadi asal mula nama Kota Dumai.

Menurut (Trisa et al., 2019) budaya sebagai bukti fakta, konsep, kepercayaan, dan persepsi masyarakat tentang dunia sekitar. Ini termasuk bagaimana mengamati dan mengukur lingkungan, memecahkan masalah, dan memvalidasi informasi. Kearifan lokal. Kearifan Budaya Lokal bermanfaat ditanamkan sejak usia dini karena nilai kebudayaan yang mengandung unsur kearifan lokal sebagai ide-ide lokal yang arif, cerdas, dan bernilai yang ditanamkan dan diikuti oleh anggota masyarakat sebagai keunggulan dari kondisi budaya dan geografis masyarakat setempat. Budaya merupakan produk masa lalu dan harus dijadikan pedoman hidup (Darihastining et al., 2020). Nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal bermanfaat dalam pembentukan karakter anak meliputi Cinta kepada Tuhan, alam semester beserta isinya,Tanggung jawab, disiplin, dan mandiri, Jujur, Hormat dan santun, Kasih sayang dan peduli, Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah, Keadilan dan kepemimpinan, Baik dan rendah hati,Toleransi,cinta damai, dan persatuan (Fallis, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kearifan budaya lokal bermanfaat sebagai kecerdasan yang dihasilkan masyarakat kebudayaan tertentu berdasarkan pengalaman yang ditemukan dan dijalani sendiri sehingga menjadi milik bersama oleh kelompok masyarakat tersebut. Selain itu budaya lokal sebagai wujud pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat. Hal tersebut membentuk kebiasaan atau tradisi atau sikap yang dianggap sebagai ciri khas dari masyarakat tersebut. Kearifan Budaya Lokal bermanfaat ditanamkan sejak usia dini karena nilai kebudayaan yang mengandung unsur kearifan lokal sebagai ide-ide lokal yang arif, cerdas, dan bernilai yang ditanamkan dan diikuti oleh anggota masyarakat sebagai keunggulan dari kondisi budaya dan geografis masyarakat setempat.

Konsep Video Pembelajaran

Kata video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang memiliki arti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video merupakan sarana penyaluran informasi visual dan audio yang menarik dan langsung (*live*). Video pembelajaran berarti sarana penyampaian informasi berupa audio visual yang menjadikan anak lebih aktif dalam mencari atau menggali informasi dalam proses pembelajaran. Menurut (Matsuri, Joko Daryanto, 2015) video merupakan media video yang dijadikan alat pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi pembelajaran. Menurut (Nurwahidah et al., 2021) media video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, mahasiswa akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan video pembelajaran yang diputarkan. Unsur-unsur yang terdapat dalam media video seperti suara, teks, animasi, dan grafik. Video pembelajaran yang dapat diakses pada teknologi untuk proses pembelajaran sangat menarik bagi anak. Menurut (Maruliana, 2019) Video adalah bagian dari media pembelajaran yang berbasis pada teknologi yang dapat membantu dalam proses belajar-mengajar di sekolah.

Menurut (Rosmaya et al., 2019) video merupakan sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita yang bergerak disertai dengan adanya suara. Hal tersebut sangat menerik bagi anak. Menurut (Dewi & Rimpiati, 2016) Video pembelajaran merupakan media pembelajaran sesuai dengan kondisi anak yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi yang berkembang sangat pesat. Oleh karena itu penggunaan media video dalam pembelajaran suatu hal yang menarik bagi anak

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

Menurut (Gunawan, 2020) penggunaan video bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran. Menurut (Rosmaya et al., 2019) penggunaan media video untuk menarik perhatian anak, memperjelas penyampaian pesan serta agar anak tidak merasa bosan saat proses belajar. Pembelajaran menggunakan media yang menarik akan memberikan semangat anak dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Yasri et al., 2019) penggunaan video sebagai media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak.

Video pembelajaran merupakan media berbasis teknologi. Penggunaan video dalam pembelajaran anak usia dini adalah hal yang menarik dalam pembelajaran bagi anak. Menurut (Mahyuddin, Mela, et al., 2016) penggunaan video pembelajaran dalam hal ini termasuk dalam multimedia dengan kelebihan dapat meningkatkan efektivitas informasi yang disampaikan kepada anak, dapat merangsang partisipasi, keterlibatan, dan eksplorasi serta merangsang indera-indera. Menurut (Wirasasmita & Putra, 2018) beberapa kelebihannya meliputi (1) tampilan video yang menarik dilengkapi dengan musik membuat anak lebih termotivasi untuk belajar, (2) anak dapat dengan mudah mengulang kembali bagian yang dianggapnya belum jelas sehingga anak dapat belajar secara mandiri, dan (3) video mudah untuk digunakan (*user friendly*). Menurut (F. Irawan & Rahardjo, 2016) Keunggulan lain dari media pembelajaran video yaitu: (1) meminimalisir fungsi seorang pengajar; (2) pembelajaran melalui media video membuat anak tertarik mengamati materi yang ditampilkan, sehingga anak lebih fokus menerima materi yang mengakibatkan lebih memahami materi.

Menurut (Rakimahwati & Roza, 2020) penggunaan media teknologi seperti game dan video memiliki kelebihan dengan memberikan semangat dan motivasi dalam proses belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman teknologi sekarang. Menurut sudjana dan Dwiyogo dalam (Muslimah, 2016) Kelebihan yang didapat dari penggunaan media pembelajaran video antara lain: 1) Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi kepada anak dalam belajar; 2) Mampu menggabungkan teks, gambar, musik, suara, gambar bergerak (animasi dan video) dala satu kesatuan yang saling mendukung; 3) Dapat menvisualisasikan materi yang sulit untuk diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga konvensional; 4) Kemampuan memori memungkinkan penampilan anak yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya di kemudian hari.

Konsep Video Animasi

Video animasi salah satu media pembelajaran. Animasi sering dikaitkan dengan media audio visual yang bergerak. Menurut (Maharani et al., 2021)Video animasi merupakan alat yang dapat menyampaiakan informasi berupa gambar bergerak dari berbagai objek yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat berjalan sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan. Video pembelajaran animasi merupakan media audio visual yang efektif sehingga membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Laith Younus & Ra'aoof Kareem, 2021). Menurut (D. C. Irawan et al., 2021) Video animasi merupakan video pembelajaran audio visual yang dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran serta memiliki pesan-pesan yang positif yang disisipkan melalui adegan maupun dialog. Media video animasi pembelajaran sendiri merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran (Hidayah et al., 2020). Sejalan dengan pendapat media animasi merupakan media yang efektif yang dapat disunakan pada berbagai tema dan materi serta dapat meningkatkan semangat belajar anak (Al-Jarf, 2017)

Menurut (Semara & Agung, 2021) Video animasi merupakan penggabungan antara media video dan media animasi. Media animasi yang berbentuk media visual, disempurnakan dengan media video. Video animasi biasanya digunakan untuk mengilustrasikan kejadian yang tidak bisa dilihat secara langsung. Oleh karena itu cerita/dongeng sangat cocok

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

dijadikan sebagai media animasi. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah media pembelajaran berupa kumpulan gambar yang diolah menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran sehingga dapat berjalan sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan

Video animasi bermanfaat sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Atmojo et al., 2021) Video animasi berperan penting dalam segala aspek kehidupan terutaman dunia pendidikan guna mendukung media pembelajaran agar anak lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Video animasi sebagai media pembelajaran bermanfaat dalam menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan inovatif (Maharani et al., 2021). Video animasi cocok bagi anak usia dini karena mampu menggambarkan secara konkrit tentang suatu cerita/objek.

Manfaat media video animasi ini bisa dijadikan jembatan untuk para guru yang akan memberikan pembelajaran dengan inovasi baru untuk menarik dan memberikan nuansa pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya (Impronah & Batubara, 2021). Dengan memanfaatkan produk iptek berupa video animasi sebagai media inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Retnawati et al., 2021). Adanya media video animasi tersebut akan menambah semangat belajar dan rasa keingintahuan yang tinggi (Susilo & Mareta, 2021). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi bermanfaat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang mampu menggambarkan secara konkrit tentang suatu cerita/objek sehingga bisa digunakan dalam pembelajaran anak usia dini dengan tujuan dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Cerita Putri Tujuh

Legenda Putri Tujuh tersebut, terus berkembang menjadi cerita rakyat yang secara turun-temurun disampaikan melalui cerita lisan maupun tulisan. Kisah Putri Tujuh yang berakhir tragis ini, diyakini sebagai asal mula nama Kota Dumai, Riau (Hasyim, 2017). Putri tujuh merupakan salah satu cerita rakyat yang menjadi aset provinsi Riau karena memiliki nilai-nilai tradisional dan berperan banyak terhadap perkembangan kebudayaan. Kota Dumai dimana cerita Putri tujuh berasal terdapat objek wisata yang merupakan peninggalan sejarah Putri tujuh. Cerita ini telah dijadikan sebuah lirik lagu, digunakan sebagai nyanyian pengiring Tari pulai dan Asik mayang (Oktavia et al., 2018). Selain itu, cerita ini juga dapat diperagakan pada pentas kesenian. Putri tujuh juga merupakan salah satu nama jalan di kota Dumai.

Menurut (Finoza & Erlinda, 2017) legenda Putri Tujuh pada dasarnya merupakan dongeng atau cerita rakyat mengenai asal mula Kota Dumai. Cerita tersebut mengisahkan tentang seorang pangeran yang pinangannya ditolak oleh kerajaan Sri Bunga Tanjung. Oleh karena malu dan tidak diterima lamaran maka pangeran tersebut memaklumatkan perang. Sewaktu musuh datang menyerang, ibunda Putri yang bertindak sebagai ratu pada saat itu menyembunyikan ke tujuh orang putrinya ke dalam lubang yang beratapkan tanah. Namun malangnya, tanpa disadari oleh sang lbunda rupanya ketujuh putrinya tewas tertimbun oleh tanah sehingga dimakamkan secara bersama-sama

Peristiwa kematian ketujuh orang putri inilah yang kemudian diabadikan melalui legenda yang dijuduli Putri Tujuh. Legenda Putri Tujuh seolah-olah menjadi melekat di hati masyarakat Dumai karena terdapatnya lokasi makam Putri Tujuh dan tempat-tempat bersejarah lainnya yang membuktikan kebenaran cerita ini. Benda-benda yang terdapat pada tempat-tempat itu antara lain meriam yang masih tersimpan di rumah keturunan raja Pamalayu, kuburan ayah dan ibu Putri Tujuh dengan panglima Patahilah beserta Pangeran Aceh, serta kuburan Datuk Kurus dan Datuk Tengkes, dua nama Datuk yang sangat terkenal di Kota Dumai. Untuk mengenang legenda tersebut, beberapa tempat dan nama suatu aktifitas diberi nama Putri Tujuh oleh masyarakat Dumai seperti Kilang Minyak Putri Tujuh,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5308

Balai Tenun Putri Tujuh, Danau Buatan Bunga Putri Tujuh, Lapangan Golf Putri Tujuh, Jalan Putri Tujuh dan masih banyak lagi nama Putri Tujuh lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter memunculkan kembali budaya melayu yang sudah mulai punah. Penggunaan media video menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Pada cerita Video Animasi Putri Tujuh tidak hanya memunculkan nilai budaya namun juga banyak sekali nilai karakter dan nilai moral yang bisa didapatkan anak seperti harus berjuang, tidak baik menyimpan dendam dan lain-lain.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tentang pengembangan Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh dapat disimpulkan bahwa Video Animasi Putri Tujuh telah divalidasi dan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata Aiken's V skor ahli materi sebesar 0,97 dan skor validasi ahli media sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, pratikalitas dan efektivitas dengan skor rata-rata persentase praktikalitas yaitu 90% dan efektivitas 89%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Video Animasi Putri Tujuh dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-Kanak Melati. Pengembangan media Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter memunculkan kembali budaya melayu yang sudah mulai punah. Penggunaan media video menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Pada cerita Video Animasi Putri Tujuh tidak hanya memunculkan nilai budaya namun juga banyak sekali nilai karakter dan nilai moral yang bisa didapatkan anak seperti harus berjuang, tidak baik menyimpan dendam dan lain-lain.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Dosen Pembimbing, contributor I sekaligus validator, dan contributor II sekaligus validator. Kemudian ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala sekolah dan majelis guru Taman Kanak-kanak Melati Ujungbatu, Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan motivasi dan semangat

Daftar Pustaka

Al-Jarf, R. (2017). Teaching & Learning with Medical Animations & Videos Continuing. *Ealthy:Erupean Association of Language Teacher for Healthcaremn8i*, *6*.

Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 20–26. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3

Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis melalui Penggunaan Media Realia. *Jurnal Audi*, *3*(1), 13–69.

Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika*, *3*(1), 50–58. https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943

Arkas, N., & Suryana, D. (2022). Pengenalan Budaya Melayu Riau Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(1), 1–5.

Asril, A. (2022). Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda Melalui Kearifan Lokal Budaya Melayu Riau. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, *4*(1), 11–17.

Atmojo, S. A., Yani, A. R., & Widyasari. (2021). Video Animasi Kisah Atlantis Land untuk Meningkatkan Daya Tarik Diorama Atlantis Land. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, *6*(1), 10–21.

Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 1–12. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.1

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational

Psychology and Instructional Technology University Of Georgia.

Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1594–1602. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923

Dewi, L. M. I., & Rimpiati, N. L. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini. *Jepun: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyama Putra*, *1*(1), 31–46.

Elmayanti, E., & Ferawati, F. (2021). Nilai-Nilai Budaya Melayu Dalam Sistem Pemerintahan Kepenghuluan Pada Masyarakat Adat Kampung Kuala Gasib di Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak. *Journal of Education and …*, *1*(2), 18–25. https://www.jurnalindrainstitute.com/index.php/jec/article/view/88

Fallis, A. . (2017). Bentuk-Bentuk Kearifan Lokal. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Finoza, W., & Erlinda, E. (2017). Tari Putri Tujuh Karya Elya Zusra sebagai Transformasi Legenda Kota Dumai. *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, *1*(1), 1–11. http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Bercadik/article/view/30

Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *2*(1), 1–9. https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489

Hasyim, R. (2017). Dari Mitos Tujuh Putri Hingga Legitimasi Agama: Sumber Kekuasaan Sultan Ternate. *Sasdaya: Gadjah Mada Journal of Humanities*, *1*(2), 144–163. https://doi.org/10.22146/sasdayajournal.27777

Hidayah, W. N., Nashoih, A. K., & Ami, M. S. (2020). Pengaruh Video Animasi Virus Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Eduscope*, *06*(02), 24–29.

Impronah, I., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. *EduBase : Journal of Basic Education*, *2*(2), 88–100. https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.392

Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 294. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756

Irawan, F., & Rahardjo, W. D. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Memelihara Komponen Sistem Karburator Menggunakan Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, *16*(2), 63–66.

Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 119–125. https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119

Laith Younus, L., & Ra'aoof Kareem, N. (2021). Agency as Rhetorical Device in the Discourse of kids Animated Learning Videos on Covid- 19 Virus. *Arab World English Journal*, *12*(3), 486–506. https://doi.org/10.24093/awej/vol12no3.33

Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Kencana:Jakarta*.

Maharani, P. A., Azizah, E. N. N., & Susdarwati, S. (2021). Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, *5*(1), 159. https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.505

Mahyuddin, N., Fitria, Y., Siti, D., Herfita, R., Anggraini, W., & Azhari, L. P. (2016). Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Pembelajaran Sains melalui Metode Demonstrasi Pengolahan Pisang di Taman Kanak-Kanak Firdausi Nuzula Kecamatan Lubuk Alung. *FIP UNP*.

Mahyuddin, N., Mela, Y. R., & Pransiska, R. (2016). Learning Model of Polite Language By CD Interactive Learning At Kindergarten Throughout West Sumatera. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, *4*(1), 38–50.

https://doi.org/10.24269/jin.v4n1.2019.pp38-50

Majid, A. S., & Ramadan, Z. H. (2021). Etnopedagogi Pada Mata Pembelajaran Budaya Melayu Riau (BMR) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1683–1688.

Marliza, R., & Eliza, D. (2019). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Melalui Kegiatan Belajar Tanaman Di Taman Kanak-Kanak Aba Air Bangis. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, *4*(1), 59–63.

Maruliana, M. (2019). Analisis Kemampuan Koneksi Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMA dengan Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Video Interaktif. *Jurnal Padegogik Matematika*, *2*(2), 110–117. https://doi.org/10.35974/jpd.v2i2.975

Matsuri, Joko Daryanto, K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret*, *3*(2), 59–65.

Muslimah, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon. In *Skripsi*. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus Literasi Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*, *7*(1), 107. https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.789

Nurhafizah, N. (2017). Strategi Pengembangan Kemampuan Sains Anak Taman Kanak-Kanak Di Koto Tangah Padang. *PEDAGOGI Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(3).

Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, *17*(1), 118–139. https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168

Oktavia, M., Heldi, H., & Pebriyeni, E. (2018). Visualisasi Buku Cerita Bergambar Putri Tujuh Provinsi Riau Pelestarian Nilai-nilai Tradisional. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *7*(2), 1–17.

Olvido, M. M. J. (2021). Developing research culture: An outcomes perspective. *Journal of Research Administration*, *52*(1), 15–37.

Putri, S. E., & Eliza, D. (2019). Peningkatan Kerjasama Anak melalui Cerita Minangkabau di Taman Kanak-kanak Nurul Haq Sasak. *Inovtech*, *1*(2), 1–9.

Rahmi, E., & Cerya, E. (2019). Pelatihan Perancangan Kuis dan Video Pembelajaran Interaktif, Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru SLTPN 7 Kota Payakumbuh. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *20*(1), 1–10. https://doi.org/10.24036/sb.0430

Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). Developing of Interactive Game Based on Role Play Game to Improve the Reading Abilities. *Journal of Nonformal Education*, *6*(2), 193–201. https://doi.org/10.15294/jne.v6i2.25574https://doi.org/10.15294/jne.v6i2.25574

Ramadhani, A. S., Siregar, S. N., & Saragih, S. (2021). Pengembangan Soal HOTS Berkonteks Budaya Melayu Riau pada Materi Segiempat dan Segitiga Kelas VII SMP / MTs. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, *4*(3), 277–292.

Ramdhani, W., & Ahmal, A. (2021). Televisi Lokal Riau Televisi (Rtv) dan Kontribusinya dalam Pelestarian Budaya Melayu di Provinsi Riau (2001-2020). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 9324–9330. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2472

Reinhardt, M. J.; Moses, T.; Arkansas, K.; Ormson, B.; Ward, G. K. (2020). *Culture and Language*.

Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, *5*(1), 35–44. https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700

Rosmaya, I., Sulaeman, S., & Purwati, N. H. (2019). Pengaruh Video Interaktif dan Media Gambar terhadap Kemampuan Merawat Diri pada Anak Tunagrahita. *Journal of Telenursing*, *1*(1), 17–26. https://doi.org/10.31539/joting.v1i1.494

Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2020). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan

Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 277–283. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325

Sapriani, R. (2019). Profesionalisme Guru PAUD Melati Terpadu dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitad PGRI Palembang*, 741–754.

Semara, I. P. T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, *26*(1), 99–107. https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104

Sujiono, Y. N. (2011). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: PT Indeks Macanan Jaya Cemerlang*.

Sulianti, A., Safitri, R. M., & Gunawan, Y. (2019). Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Kearifan Lokal dalam Membangun Karakter Generasi Muda Bangsa. *Integralistik*, *30*(2), 100–106. https://doi.org/10.15294/integralistik.v30i2.20871

Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini. Padang. *Padang:UNP Press*.

Susilo, A., & Mareta, W. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *JES:Jurnal Eduscience*, *8*(1), 30–38.

Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 385. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345

Trianto. (2011). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini. *Jakarta: Kharisma Putra Utama*.

Trisa, Y., Suprijono, A., & Jacky, M. (2019). Implementation of Local Wisdom of Minang Culture (Studies Of The Minang Diaspora in Surabaya). *The Indonesian Journal of Social Studies*, *2*(1), 27–36.

Waspodo, M. (2012). Pengembangan Profesional Berkelanjutan bagi Guru PAUD. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, *7*(1), 77–81.

Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 82–90. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111

Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, *1*(2), 262–279. https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944

Yasri, R. A., Ambiyar, A., & Mulianti, M. (2019). Penerapan Video Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Shield Metal Arc Welding. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, *2*(1), 31–38. https://doi.org/10.24036/jptk.v2i1.4923

Yaswinda, Y., Nilawati, E., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi untuk Meningkatkan Kognitif Anak Taman Kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, *4*(2), 100–109.